

转载需注明出处

《自然辩证法通讯》2007年第5期

## 虚拟空间中的“读图时代”

——技术引发的审美变革

詹琰

(中国科学院研究生院人文学院, 北京 100049)

**摘要:** 本文从分析艺术记录方式变化出发, 分析了读图时代和文本时代的差异性。读图时代的代表是数字艺术, 表现网络虚拟空间中, 网络的特性使艺术的概念变得十分复杂, 在网络中, 现实被边缘化, 因为它是一种虚拟的世界, 由虚拟出发成就了一种秩序, 这种秩序本身存在着文化观念, 从分析虚拟等新技术所带来的审美变革与影响做进一步深入的理论探索, 以及早回应新技术革命给美学理论所带来的挑战。

**关键词:** 虚拟空间 读图时代 图像化生存 数字艺术 审美变革

1998年, 花城出版社编辑钟洁玲为推广其策划出版的《红风车经典漫画丛书》, 第一个提出了“读图时代”的概念。<sup>[1]</sup>现在“读图时代”已经脱离了具体的商业语境, 成为大众流行话语中的“强势语词”。使用GOOGLE上网搜索, 将会得到7万条以上有关“读图时代”的网页(注: 2006年3月3日搜索), 对页面进行深入研究以后发现, “读图”不仅是编辑出版行业的话语, 而是演变成对虚拟空间中数字艺术的描述。当我们对其进行了文化、社会、心理、传媒学意义上的诸般解读后, 深刻地体会到“读图”确实代表一个新的时代。<sup>[2]</sup>人们亲身经历的艺术体验表明, 我们已经进入“读图时代”, 人们的生活方式正在变成“图像化生存”。

从二十世纪八十年代数字艺术诞生为标志, 技术变革成为艺术变革的主要动力。以信息科技和传媒技术为基础, 重新塑造了数字电视、数字电影、平面艺术设计、工业设计, 展示艺术设计、服装设计、建筑环境设计等, 这种技术的外延涉及了互动装置、多媒体、电子游戏、卡通动漫, 数字摄影、网络游戏等, 这些新媒体打造出了以“图本”为核心的描述方式。这些图本融合创作者的理性思维和艺术的感性思维为一体, 对艺术概念的形成冲击, 使人们的审美观念发生嬗变。由于经济全球化、媒体数字化的趋势成为当今世界发展主流, 由于历史、民族、国家所造成各自文化传承、艺术形式和艺术观念, 逐步地被解构、重组, 虚拟网络中所隐藏的“软力量”不知不觉地左右一个国家、一个民族的文化审美形态。在这种新的形势下, 有必要梳理虚拟空间所带来“读图”时代的规则。<sup>[3]</sup>

### 一、从文本到图本

杰姆逊在其文化理论中, 指出了这样一种人类文化发展趋向: 即在人类社会进入后现代时期, 其文化选择会趋向于对原始文化的一种回归, 最终实现所谓的“文化的还乡”。读图时代可能就是文化还乡的体现。

#### 1、艺术记录方式的时代变迁

从艺术记录方式的表达维度进行分析, 可以将美学表现形式分为: “口耳相传的语言时代”、“平面阅读的文本时代”和“网络空间的图本时代”。

所谓口耳相传, 就是从远古到农耕时期, 人类对自己英雄故事的传颂, “评书”、“戏剧”等就属于此类, 现在藏族中流传的《格萨尔王》是典型代表。它们的记录方式只有一个语言维度。所谓“文字阅读”, 就是人类进入工业化时代以后, 通过平面方式的艺术表达, 包括出版、电视等, 其记录方式是二维的。所谓“网

络读图”，是指网络诞生以后的数字艺术，包括网络游戏、DV、影视广告、数码摄影、FLASH、CG等，图像变成艺术消费最主要的成份，读图时代的记录方式是三维的。

“图本”天生比“文本”更易阅读，在原始社会“人类先会画图案，而后才发展文字”，<sup>[4]</sup>人类幼年总是先认识了动物形象，然后才认识代表动物的文字。“图”启蒙了“文”，而不是相反。如果将阅读文本的能力定义为“文化水平”、阅读图本的能力定义为“图化水平”的话，那么，人类的“图化水平”永远高于“文化水平”。对个体而言，人是从以视觉为主要感觉方式的直观感知开始其认知历程的，人之初的思维是以形象思维为主的。心理学研究表明：婴幼儿时期，人对文字的学习，也是以图像的方式理解与接受的。当受众重新选择“读图”为主体的信息接受方式，处于休眠与退化状态的、最接近生命本来状态的认知方式会重新获得激发。阿尔文·托夫勒在他早期的未来学著作《第三次浪潮》中就曾指出，人类社会正在孕育三种文盲：文字文化文盲、计算机文化文盲和视觉文化文盲。而后两种文盲是工业化社会，尤其是后工业化社会不断制造产生的。不会“读图”的人，将是一个游离于现代社会之外的人。

## 2. 图本供应的丰富多彩

信息技术使图像的生产拥有了工业生产的规模。图像产品的产量如此之大，类别如此丰富，以至于人们时时在与图像共同生活，这是一种前所未有的生活方式的显现和生活经验的累积。科技的发展使视觉符号传播的媒体经历了从印刷媒体向电子媒体转变的过程，印刷方式也由最初的呆板低效的人工印刷革新为便捷高效的电子印刷。此外新媒体的涌现也丰富了视觉符号的记录方式。纸张、照相机、摄影机、电脑的接踵而至令，种种视觉符号的展现异彩纷呈，甚至手机和身体都成了视觉符号展示自我的舞台。一系列诸如电缆、网络等电子传输媒体的出现使得视觉符号的传递更快更方便，传播范围也更广泛。正如俄国艺术家尼卡拉伊所说：“我们的世界正由知觉进入视觉”。<sup>[5]</sup>

科技的发展也改变着人们对视觉符号的创作手法。如果说计算机的出现和普及为视觉符号的创作提供了硬件平台，那么Photoshop, Flash, Animator, 3Dmax等一维、二维甚至三维的图形、动画创作软件则打开了人们的眼界，现代人不再满足于简单单纯的平面绘画和记录，而是开始追求个性化的创作。个人电脑的普及和这些创作软件的流行，越来越多的人成为专职的图形和动画设计师，图像和动画创作也逐渐风靡起来，成为一种时尚。

所以“图本”不再是一种稀缺资源，能够充分供给，成为读图时代的物质基础。

## 3. 语言艺术和图像艺术的差别

从语言艺术与图像艺术这一视角来看，用法国现象学家梅洛·庞蒂的术语来概括，两者的根本区别就在于：语言艺术是线性的而图像艺术则是格式塔式的。所谓线性的是指，语言艺术是一个由点到线、再由线到面的聚合过程，具有非直接性、抽象性等特点，由此形成了一种由因到果的思维方式与宁静、沉思的审美方式。所谓格式塔是指，图像艺术的每一个画面都具有整体性、直观性。电子媒介时代人们的思维方式已不同于机械时代或印刷时代那种线性的思维方式，而类似于如禅宗那样顿悟式的思维方式。如果说语言艺术主要是时间性存在，那么图像艺术则是一个空间性存在，前者注重阅读过程，后者注重的是瞬间体验，在审美活动中就具体表现为：前者在咀嚼、品味、把玩的过程中，追求一种高远、冲淡的人生境界；后者在转瞬即逝的图像面前，不能再以一种怡然自得的心境来阅读，因而浏览取代了静观，直觉取代了沉思，在审美理想上追求对视觉的冲击力，对心灵的震撼力，即本雅明所概括的“灵韵”与“震惊”。

人们从看电视听广播转向电脑屏幕来获取自己所需的知识，欣赏创作作品，物质实体形式作为艺术品的载体被弱化了，这种从书籍时代转向电子时代进而到数字时代，艺术的范式变化极为强烈，某种意义上说个人的自主性被强化了，文化的功能在一种全新的语境和历史观继续，数字艺术作为一种非主流文化以其独立性、自主性正向主流文化进军，传统艺术形态已走向一条不归之路。

## 二、从现实到虚拟

由于以网络的虚拟空间为媒介，科技的导向作用非常明显，“读图时代”一词无疑是描述了这样一种现状：在传播方式上，原来的印刷媒介变成了现在的电子媒介和数字媒介，于是产生了我们现在诸多的视觉图像或者读图时代的一些现象。

### 1、虚拟空间的特征

网络空间不仅改造了传统社会的政治结构，并且颠覆了传统社会的文化结构。媒体关系对艺术关系具有深刻的影响。正如伊亚杜莱(V. A. S. Ayyadurai)所概括的，互联网具有如下特性：其一，它在物理上像高速公路，是传输机制而非目的地，没有尽头。其二，点对点交流决定了每一节点的平等性。它跨越时区，将距离平等化。其三，因特网不在任何人的控制之下。其四，因特网拥有社区标准。这些标准不依赖于中心权威而发展起来。其五，因特网基于百姓而非政府。其六，因特网无视种族、肤色、种姓、信条之类区别。其七，因特网拥有自己的文化，即赛伯文化。

我们可以将网络媒体的特点提炼为以下三条：即节点的平等性、平台的兼容性与信息的流动性。这些特点使得全球艺术交流得以在空前平等的氛围内进行，互联网得以将艺术的发展纳入自身轨道，艺术得以摆脱载体的束缚、显露出信息的本性。反过来，艺术（特别是网络艺术）本身的流行则生动地显示了互联网的特征，将信息沙漠变成盛开花朵的绿洲。

## 2、虚拟空间的叙述和阅读方式

虚拟现实和超现实的表现成为可能，创作者以此为文本创造一种虚拟的情景，它以符号化的虚拟现实文本，叙述日常经验，这经验大多是个体的，大部分远离我们现有清晰可见的知识系统，技术精英们惯用某种抽象符号来模拟各种身份和生活，并认可抽象符号里的价值观，以此与真实现实拉开一定的距离，通过虚拟的东西，把无法在现实环境中实践的思想，经过自身参与得以实现。数码媒体艺术家弗拉纳根(Mary Flanagan)指出在网络空间的三个维度上可以创造“适宜航行的叙事”(navigable narratives)。如果说网络超文本是数码文本通过互联网彼此链接而形成的话，那么，所谓“适宜航行的叙事”作为自我调整的故事是在具有X、Y与Z三个平面的空间中创造的，与图像、动画、空间化的声音、编码的信使等交织在一起。航行本身就是空间中的表演。此处所说的“表演”有两层意义：一是作为运动，穿越在线空间化世界，二是作为性别特化的角色。

可以用二个例子来说明什么是“适宜航行的叙事”。

一是宫殿网站。这个图形聊天室是二维的虚拟表演空间。1997年9月在科罗拉多举行第三届数码叙事节(The 3rd Annual Digital Storytelling Festival。每年一次)曾用于上演贝克特(Samuel Beckett)的剧作《等待戈多》。当时，用户化身的大小是固定的，因此，来自环境的空间提示未反映于人物身体。

二是artweb.net的三维表演区。它为索比顿(Helen Thorington)、瓦尔扎克(Marek Walczak)、吉尔伯特(Jesse Gilbert)所创造，将文本、声音与虚拟现实技术结合起来，在特定时间提供专门为互联网所设计的表演。三个作者将各自的网站整合成一个系统，实时传递供观众接受的信息。

不仅虚拟空间的叙述方式发生了变化，受众的阅读方式也发生了深刻，依托网络技术的虚拟图像艺术能够营造一种具有亲历性的审美空间。比尔·盖茨的《未来之路》<sup>[6]</sup>中具体地描述了这种变化：你可以在卢浮宫(虚拟)走几个小时欣赏到多模模糊糊有点面熟的画，多媒体文件可以在家或博物馆扮演向导的角色，它能让你听到一个著名学者就一件艺术品为话题的演讲的一部分，它可以让你参照同一位作者的或同一时期的其他作品，你甚至可以拉近镜头细看。接受者不再是一个外在的旁观者，而是一个身临其境的参与者，在其中担当某一角色，从而推动整个情节的发展。比如，可以作为贾宝玉也可以作为林黛玉或薛宝钗出现在大观园，与自己钟爱的不同人物交往，经历情感的种种波澜等。

在这种亲历性的视觉化空间中，接受者可以获得一种审美的自由感，实现马克思和恩格斯在《德意志意识形态》中所勾勒的人生理想：“我有可能随我自己的心愿今天干这事，明天干那事，上午打猎，下午捕鱼，傍晚从事畜牧，晚饭后从事批判，但并不因此就使我成为一个猎人、渔夫、牧人或批判者。”<sup>[7]</sup>在虚拟空间中，人们可以摆脱在现实生活中固定角色的束缚与限制，使人生变得丰富而多彩。也许有人会说，通过审美想象所获得的自由感更加宽广，但是，想象所带给人的是一种抽象的生动性，而在虚拟空间中所带给人的是一种具体的可感性。因此这种亲历性尽管是虚拟的，但它毕竟是对诸种可能生活的直观与体验，甚至是未来生活、理想生活的预演。

## 3、虚拟图像和感光图像的差别

文本时代也有图像，但是虚拟图像和感光图像的艺术表现方式存在巨大差别。人们一般将虚拟理解为数字化，它具有两个功能：一是模拟功能，就是把业已存在的对象模拟出来，一是把非现实的东西创造出来，把它现实化和直观化，如虚拟图书馆、虚拟电视节目主持人等。“虚构”在传统的美学艺术范畴主要是指发生在人的意识层面的创造性的想象行为，其典型特征主要体现为非现实的与间接的。虚拟图像主要是指合成图像，也就是计算机制作的数字图像。存在的与非存在的对象都可以通过比特技术即数字化来呈现。从图像制作角度来看，数字合成逐渐在取代机械时代的感光制作，“在图像制作的发展史上人们第一次不是借助于光线来制作图像——比如录像机、照相机、摄影机都是靠真实的光线与感光底片的相互作用来工作，而是用数字化工具来制作图像。”<sup>[8]</sup>

虚拟图像的出现改变了原本与摹本的关系，直接导致对艺术的膜拜与崇敬感的消失。膜拜与崇敬往往是与唯一性与稀缺性等联系在一起的，由于在虚拟图像中不存在原本与摹本的严格区分，这种审美特性也就不复存在，艺术成为人们随意浏览的对象，展示性与消费性成为它自身存在的主要根据。这种美学精神是现代人生活节奏、生活方式与观念在艺术领域的典型体现。

## 三、读图时代的美学的特征

虚拟空间的表现方式和阅读特征，构造一种新的程式化艺术形态。进入二十一世纪以后，网络空间更加大众化，以“芙蓉姐姐”、“天仙妹妹”的一系列“网络符号人物”完全解构了传统的大众心中的美学规则。随着此种技术的日益完善和在人类生活各个领域的广泛运用，人们对它的认识会更深入，体验会更深刻。现在，我们需要考虑的是，这种虚拟技术所产生的图像艺术在审美领域引起了哪些可能的变革？

### 1、技术规则的美学

在日常生活中，我们总习惯于把技术看作达到某种目的的工具与方法，其实还应从人类生存方式的高度来审视技术对人的意义与价值，这是因为技术在不同的历史阶段会造就不同形态的文明与文化：“照相术和上述古登堡技术几乎起到同样的决定性作用，它造成了纯机械性的工业主义和电子人的图像世界的决裂。从印刷人时代走向图像人时代这一步，是由于照相术的发明而迈出的。”<sup>[9]</sup>

人们对这种新的图像技术还是从纯粹工具性的立场来理解，还没有完全认识到它对未来艺术发展所产生的巨大影响。比如，就摄像技术而言，对第一代摄像者来说，这种技术纯粹是工具，对外在的物体进行实录，到了第二代，就成为一种叙事的方式，对对象进行取舍选择。本雅明于三十年代对其在美学与艺术领域所产生的影响做了深刻的理论探索，他以灵韵与震惊来概括印刷时代与机械时代的审美内涵；本雅明认为，机械复制废除了作品的“原真性”，作品脱离了独一无二的时间与空间而成为复制品。这些作品不再神圣，不再具有宗教式的礼仪意义，作品的展示价值远远地超过了膜拜价值。电子复制比机械复制更为容易。因此，电子时代的艺术复制品更为廉价，同时得到了更为广泛的传播。艺术垄断的解除产生了更为开放的文化民主。形成了新的阅读方式与审美心境。

由于虚拟技术不仅可以把现实而且还可以把非现实对象化、直观化，就模糊了现实与非现实的区别，打破了两者的严格界限，正如诗人叶芝所说，“看得见的世界不再是真实，看不见的世界不再是梦想”。这就会直接导致艺术与生活距离的缩小甚至消失，使艺术生活化与生活艺术化这一美学追求得以实现。<sup>[10]</sup>

在这个网络时代，对技术迷恋和崇敬使技术潜规则大于文化艺术的规则，许多艺术作品以技术数字来修改和掩饰文化观念的表现。

网络时代文化的形成更多取决于技术精英们，而且现在每个数字艺术作品背后都有一个技术工程班子，它体现着群体的精英而不是个体的精英，所以我们所看到的艺术作品更多体现高度复杂技术，观念性、个性化的东西已经退隐其后，他们建立一种技术垄断，在这过程中也树立了话语垄断，因而可以这么说，传统文化精英意识已让位于技术精英意识。无限传播、即时的交流、人群价值取向使国家、民族的价值观念让位于“社区”、“团体”的价值观念，这对人类传统审美取向影响是深远的，迫使人们必须找到与高科技相适应的新情感。有人认为新科技对文化及个人构成威胁，因为技术精英的话语左右着我们的文化消费，但也有人不以为然，认为我们时代要以新的角色来适应这种变化，新科技提供改善人类状况的无限潜能。但无论怎么说，技术精英站在创造规则的顶峰，而我们大众只是一种使用者的身份，被他们诱导着并参与其中。

## 2、对话和反馈的美学

传统艺术表现方式传播与接受都是单向度，比如，人物性格的塑造、情节的发展以及环境的设计等都是固定不变的，欣赏者只能被动接受。虚拟技术为欣赏者的审美“能动性”提供了技术保证，欣赏者如不满意某个情节、某个人物，只需输入几个指令，一切都会发生相应的变化，在双向互动的过程中进行审美体验。不过，这种转变并非设计者事先储存的几种可能性，而是在“当下”的全新创造。因此，从某种意义上讲，虚拟图像艺术体现了后结构主义力主“去中心”、接受理论强调“接受即创造”的美学理想。不容否认，语言艺术也具有交流与对话的特征，两者的最大区别在于，前者不能视觉化、直观化。

数字艺术的叙事性、交互性、竞争性，信息的交流、人与人之间的交流方式，对世界的认识方式被改变了，多人的交流、新的集合这些方式，解除人们所认为传统艺术的经典文化脐带，数字艺术时代转型时期，人们形成了新的文化关系，艺术的创作在虚拟的数字网络之中，会形成一种崭新的生存体验，互动的影响使当代的数字艺术形式最后变成不可预测，大众在虚拟状态中对实体艺术进行一种集体反叛，而这种关系其实就是从书籍时代转到电子时代，在电脑网络空间里，非永恒的艺术形式以新的集合形式出现，自由的激情、灵感、创造都在形成一种新的艺术语境和形式。

在数字化的艺术表达方式里，人的真实实现常被边缘化，人的情感被虚拟，于是过去传统艺术经常强调的人文问题受到了忽视，这种忽视并不是艺术家不自觉，而是观望的角度不一样，比如美国数字艺术家Scott Clark认为作品动画要“使观众对幻想的事物产生真实感。最好的动画总是参杂进我们的一点点性格……现在，学会运用计算机软件不难，让物体动起来也不难，难的是让观众感受到没有生命的物体是有思想、有感情、有知觉、有未来、有历史的。”我们认为这些数字艺术家对人文问题的认识可能片面或许他们从图像的角度来考虑人文问题，并没有从历史的、宏观的、具有价值判断的文化学来思考，造成我们所看到的一些动漫作品文化底蕴和深度均显薄弱，因为单就形象性格而言，如果没有复杂的文化背景，会使动漫作品在一定程度上先天不足，许多形象塑造变为技术炫耀过程，感动人们的一切被机械数字造就虚幻情景所迷惑，再也没有直指心灵的感动。

## 3、艺术不再是崇高的和精英的

数字艺术从产生就靠拢大众文化，这可能是数字艺术所具有的交互性和传播性，这种功能造成大众感知方式的改变。我们从数字艺术的走向可以明显看出这样一条线索：大众文化、传媒文化、网络文化，三者之间相互勾结在一起，传统经典的道德力量在一定程度上被削弱，它产生一种全新语境和历史观，在电脑空间里，技术数字对传统经典艺术可以作任何修改，它产生N种的版本，表达个人的创作激情，在网络中，写作、创作、绘制、剪辑组合已成了一种新的文化时尚。个人自由混合在数字艺术形式里，体现文化的独立性和自主性，过去传统艺术的全套范式与个人的矛盾，随着生活体验的改变突显出来，加上对评判标准的缺失，于是一种新的艺术游戏规则在群体认同中泛滥，对经典艺术所表达的人文主义和情感力量被认为已经跟不上时代的脚步，与当今社会有一定距离，不再相信经典艺术的力量，世俗的、与当今发生关系被列入艺术表达的范畴，而且这种表达是大众化、世俗化的，这些也正是后现代艺术所要解构的东西，这样的话我们才觉得艺术就在我们身边，也才朱青生戏称的“人人都是艺术家，人人都不是艺术家。”

## 4、标准缺位的时代

在读图时代，艺术评判标准是缺位的。这种评判标准不是技术标准，而是一种文化批评的缺位，其中原因有二，现在的艺术批评家对技术的理解都是从美学文化的角度出发，他们大多认为技术等同于技艺，并没有美学上的价值，第二，掌握数字技术的人这批人年轻，所受的教育更多是技术层面的知识，对所谓的文化深度不屑一顾，认为是坐而论道，从技术方案来说可能行不通，第三，新的技术、新的软件层出不穷，使他们心有余而力不足，无法腾出时间来涉及一些宏观的文化背景价值的研究。在数字艺术中，团队的成员兴趣爱好大多相近，认为自己是技术精英，相同的身份和文化背景，使他们只认可技术权威和技术标准，传统艺术的权威和艺

术评判标准对他们的作品不起作用。在分工个人化的时代，以一种统一的文化理念来整合是不合时宜的，为此在数字艺术领域，权威的声音相对较弱，懂技术懂艺术的两栖评论家比较缺乏，加上数字艺术的飞速发展，新的权威还未建立就被淘汰，旧的标准所产生的旧的权威无法涉及该领域，因而无法在数字艺术中建立一种新型的价值观和审美观。在当代，被解构的传统知识体系，无法进入网络中新的艺术形态里，更多的技术精英的个人激情都倾泻在自己的电脑中，通过网络这种非传统媒介表达自己的独立思考和操作，作为网络的个体终端，以自己的方式来设计制作作品，而且并不需要占据传统媒介，不需要传统媒介的编辑来为自己把握方向，个人的自主性把数字艺术传播的可能性放大，网络作品的影响力有时并不输于印刷媒介，因此在这个情境中，权威消失了，存在的只有自我和他的计算机，网络的复杂也把自我消减，但他还是能表达出自我存在的一刹那。在数字传媒上，如果没有对“网络语境”了解，对要掌握这种语境下进行评判的人来将是一种挑战。不同的操作规则有不同的话语权，在一种公共的网络环境里能否占据这种话语权，让文化的话语进入，前提是整合网络环境，而这当前似乎是不可能的。<sup>[1]</sup>

解读数字艺术时代的文化关系，理解当代虚拟现实中的美学概念，这是一种我们不太熟悉的文化关系，我们这些美学特征的总结，也许臆测大于实证，但是这种思索是十分必要的，只有这样我们才能把握住数字艺术发展的脉搏，从而建构出我们保持着一种独有的、具有历史文化传承的新美学规则。

#### (参 考 文 献)

[1] 孙晓燕. 解读“读图时代”[J]. 编辑学刊, 2004, (3).

[2] 张健挺, 张相雨. 分野和界定: 字符时代、读图时代和动画时代[J]. 出版广角, 2003年8期.